

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Ahmad Paturusi (2012:4) Pendidikan Jasmani secara umum adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani serta permainan yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik atau psikis dalam suatu pembelajaran yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan siswa setelah pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas maka bisa disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengutamakan penggunaan fisik atau hal yang berkaitan dengan aktivitas gerak tubuh manusia. Tujuan pendidikan jasmani adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mempelajari berbagai kegiatan yang mendidik sekaligus mengembangkan potensi peserta didik baik dalam aspek fisik, emosional, mental, sosial dan moral.

Tercapainya proses pembelajaran penjas yaitu dengan adanya komponen-komponen pembelajaran. Adapun komponen pembelajaran yang dimaksud yaitu taktik dan teknik pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan, dan model pembelajaran. Komponen pembelajaran saling berkaitan untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru dapat memilih komponen pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan. Pentingnya pemilihan dan penggunaan komponen pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi

yang akan dipelajari, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan secara efisien.

Dalam menyusun perencanaan pembelajaran, guru tentu akan memilih pendekatan yang akan digunakan. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, didalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran (Rusman, 2016:186). Dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran adalah pandangan atau sudut pandang berupa rencana awal untuk menentukan pelaksanaan proses pembelajaran dalam menerapkan perlakuan (tindakan kelas) yang akan digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar.

Didasari adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Hal ini sesuai dengan isi yang tercantum dalam Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2.

Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan, artinya para guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Kerangka konseptual yang menuliskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para

pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dalam hal ini, model pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan kegiatan merancang pembelajaran, implementasi rancangan, dan kemudahan siswa memahami pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, melihat masih adanya guru pendidikan jasmani yang belum menggunakan model pembelajaran dengan maksimal sebagai komponen perencanaan dalam melakukan kegiatan pembelajaran penjas di Sekolah. Selain itu, dalam pembelajaran penjas materi kombinasi gerak manipulatif, guru jarang mengimplementasikan model pembelajaran ataupun memodifikasi model pembelajaran dengan permainan, sedangkan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran penjas dengan adanya permainan, baik permainan tradisional maupun permainan modifikasi.

Adapun dari hasil wawancara dengan guru kelas V didapat informasi bahwa satu materi pembelajaran penjas dilakukan secara dua kali pertemuan, dengan jadwal minggu pertama siswa materi dikelas dengan kegiatan membaca, ceramah dan tanya jawab, terkadang menonton video dari *youtube*. Kemudian jadwal minggu kedua siswa belajar diluar kelas, dengan praktik menggunakan media dan permainan tebak tebakan dengan menggunakan model pembelajaran *learning by doing* dengan sistem DORA (*Doing, Observation, Reflection, Application*) yang terlalu sering ketika melakukan praktik dilapangan.

Disetiap pertemuan selanjutnya setelah materi, terkadang tidak dilakukan praktik sesuai dengan materi sebelumnya. Guru merasa kesulitan dalam melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang cocok dan merancang serta menyiapkan permainan yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari atau

dipraktikkan dilapangan. Dengan kendala tersebut terkadang siswa diberi alat olahraga dan bermain dengan teman sebayanya dilapangan.

Inovasi baru dan perencanaan pembelajaran yang terarah akan membuat ketercapaian tujuan pembelajaran yang maksimal, sehingga guru perlu menyiapkan perencanaan yang inovatif, menyenangkan, dan terarah. Dengan penggunaan model pembelajaran dan menggunakan modifikasi permainan akan membuat siswa antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dibuatlah inovasi pembelajaran dengan mengkombinasi teori dan praktek dilapangan. Pengembangan model bersumber dari model pembelajaran *inside outside circle*, dimana model ini hanya mencakup kegiatan mencari informasi dan membagikannya dengan teman sebaya dalam pola lingkaran besar dan lingkaran kecil, kemudian dikembangkan menjadi model *game circle* dengan modifikasi permainan *game circle baseball* pada pembelajaran Pendidikan jasmani.

Berdasarkan paparan diatas maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Game Circle* Dengan Modifikasi *Game Circle Baseball* Pada Pembelajaran Penjas Kelas 5 Sekolah Dasar”. Adanya model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan dilapangan diharapkan dapat membantu guru dalam melakukan perencanaan dan implementasi pembelajaran penjas, sehingga siswa juga akan lebih antusias dengan sajian kegiatan yang menarik dan mendidik. Dengan menghadirkan buku panduan model pembelajaran *game circle* dengan modifikasi permainan *game circle baseball* dapat menjadi referensi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dan mendidik dalam implementasi pembelajaran pendidikan jasmani di MI atau sederajat Sekolah Dasar (SD).

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang permasalahan dapat dirumuskan beberapa masalah diantaranya, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan model pembelajaran *game circle* pada mata pelajaran pendidikan jasmani kelas 5 MI/SD?
2. Bagaimana keefektifan model pembelajaran *game circle* pada mata pelajaran pendidikan jasmani kelas 5 MI/SD?

## C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, adapun tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil produk pengembangan model pembelajaran berupa buku panduan dan video Implementasi sintak model pembelajaran.
2. Mendeskripsikan keefektifan dan hasil belajar siswa saat melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *game circle*.

## D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian dan pengembangan produk yang dikembangkan berupa Buku Panduan dan video pembelajaran yang terbagi menjadi 2 yaitu bagian konten/ isi dan konstruk/ tampilan yang akan dijelaskan sebagai berikut, yaitu:

1. Konten/ Isi

Berikut merupakan konten/ isi dari buku panduan model *game circle* dengan modifikasi *game circle baseball*:

a) Kompetensi Dasar (KD)

KD 3.2 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

KD. 4.2 mempraktikkan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

b) Indikator

3.2.1 Menjelaskan pengertian gerak dasar manipulatif.

3.2.2 Menggali informasi terkait gerak dasar manipulatif dalam permainan modifikasi bola kecil dan besar.

3.2.3 Menganalisis contoh gerak dasar manipulatif dalam kegiatan sehari-hari.

4.2.1 Mendemonstrasikan gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam modifikasi permainan *game circle baseball*.

4.2.2 Menyampaikan informasi gerak dasar manipulatif pada teman sebaya.

c) Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan menjelaskan gerak dasar siswa dapat memahami pengertian gerak manipulatif dengan baik.
2. Melalui kegiatan menggali informasi gerak dasar siswa dapat mengetahui gerak manipulatif dalam permainan modifikasi bola kecil dan bola besar dengan baik.

3. Melalui kegiatan menganalisis gerak manipulatif siswa dapat menemukan dan memahami contoh gerak manipulatif dalam kegiatan sehari-hari dengan baik.
4. Melalui kegiatan memahami penjelasan guru terkait gerak dasar siswa dapat memperagakan gerak dasar menggunakan modifikasi permainan *game circle* dengan baik.
5. Melalui kegiatan tanya jawab siswa dapat menyampaikan informasi gerak manipulatif pada teman sebaya dengan baik.

## 2. Konstruksi/ Tampilan

Adapun bentuk dari buku panduan model pembelajaran *game circle* dengan modifikasi permainan *game circle baseball* sebagai berikut, yaitu:

- a. Berbahan kertas ukuran A5 (14,8 x 21 cm) dengan bahan cetak *material printed*.
- b. Aplikasi yang digunakan adalah Corel Draw dan Microsoft Word 2010.
- c. Kertas yang digunakan berjeniskan kertas foto (*Glory*) untuk *cover* buku dan kertas *art paper* (AP) 150 untuk isi buku.
- d. Disamping buku menggunakan jenis jilid *spiral* berwarna putih.
- e. Warna *cover* buku panduan model pembelajaran yaitu menggunakan warna putih sebagai *background* dan warna hitam dibagian bawah dan samping buku, serta dilengkapi dengan gambar siswa sedang melakukan pembelajaran penjas di lapangan.
- f. Warna tulisan pada *cover* buku menggunakan warna hitam, putih, dan *color full* pada kata “Model Pembelajaran *Game Circle*”

- g. Pada cover depan terdapat logo UMM dan nama Penulis Buku Panduan model pembelajaran *game circle*.
- h. Jenis dan ukuran huruf pada bagian *cover Cooper Std* ukuran huruf 12,4 pt dan 20 pt, *Hobo Std* ukuran huruf 9 pt, 20 pt, 24 pt, *Verdana* ukuran huruf 11 pt, dan 11,8 pt, *Arial* ukuran huruf 13,7 pt, *Freestyle Script* ukuran huruf 13,7 pt. Kemudian bagian isi menggunakan *Times New Roman* dengan ukuran huruf 12 pt.
- i. Isi buku panduan model pembelajaran *game circle* memuat isi identitas buku, pengantar penulis, daftar isi, kemudian masuk penjelasan model *game circle*, yang didalamnya berisikan penjelasan pengertian, kelebihan dan kekurangan model *game circle*, sintaks model pembelajaran *game circle*. Kemudian pada penjelasan modifikasi permainan *game circle baseball*, yang didalamnya berisikan aturan permainan, alat dan bahan yang digunakan, serta tampilan pola permainan. Pada bagian akhir ada daftar pustaka, dan biografi penulis.

#### **E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan**

Pengembangan model pembelajaran *game circle* dengan modifikasi permainan *game circle baseball* pada pembelajaran pendidikan jasmani sangatlah penting, karena dapat memberikan manfaat khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V MI Darussalam Brenggolo, dinyatakan bahwa guru kelas yang menggantikan guru penjas mengalami kesulitan dalam perencanaan dan membutuhkan waktu



yang cukup lama untuk menyiapkan pembelajaran penjas yang efektif dan menyenangkan.

Maka dari itu penting adanya model pembelajaran *game circle* dengan modifikasi permainan *game circle baseball* yang dapat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya materi gerak dasar tanpa harus membagi satu materi pembelajaran menjadi dua pertemuan, serta dapat menambah antusias siswa dalam pembelajaran penjas dengan sajian kegiatan yang efektif dan menyenangkan, karena siswa dapat memahami, belajar, dan bermain dalam satu pembelajaran penjas.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan**

##### **1. Asumsi Penelitian**

Asumsi yang digunakan dalam penelitian pengembangan model pembelajaran dengan modifikasi permainan adalah sebagai berikut:

- a. Sekolah mempunyai Lapangan berukuran 10 x 10 meter.
- b. Sekolah memiliki alat atau media penunjang seperti bola besar, bola kecil pluit, keranjang, kertas, *cone sport*, *skipping*, dan net.
- c. Siswa kelas V MI Darussalam Brenggolo berjumlah 30 peserta didik.
- d. Syarat model pembelajaran yang diterapkan.

##### **2. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional yaitu sebagai berikut:

- a. Pengembangan model pembelajaran dengan modifikasi permainan hanya dirancang untuk pembelajaran pendidikan jasmani materi gerak dasar.
- b. Penelitian pengembangan dilakukan di MI Darussalam Brenggolo kelas 5.

### **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian pengembangan bermaksud untuk menghindari kesalahpahaman dalam memaknai istilah. Berikut istilah yang akan dibahas:

#### **1. Modifikasi Permainan**

Modifikasi permainan ialah perubahan dalam permainan baik secara teknik, alat, dan peraturan menjadi lebih sederhana tanpa menghilangkan karakteristik dari permainan tersebut.

#### **2. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

#### **3. Model *Game Circle***

Model *Game Circle* merupakan hasil pengembangan model *Inside outside circle*. Model *game circle* adalah model pembelajaran dengan sistem lingkaran. Model ini juga menggunakan modifikasi permainan yang disesuaikan dengan materi gerak dasar. Lingkaran yang digunakan yaitu lingkaran besar dan lingkaran kecil dengan sistem ganjil genap.

#### 4. *Game circle baseball*

*Game circle baseball* merupakan modifikasi permainan dari permainan tradisional dan beberapa aktivitas jasmani yang digabung guna melatih gerak dasar dengan kegiatan sederhana dan dilakukan di tempat luas serta menggunakan beberapa media seperti bola, keranjang, dan banner karakter.

